



Gamificación en Clase:
actividades y propuestas retadoras

6 y 7 de mayo de 2019 – Lima, Perú

Con el apoyo de:



Centro
Interuniversitario
de Desarrollo



¡Bienvenidos a Rédum!

Somos una iniciativa que promueve e incentiva el desarrollo docente y directivo a través de talleres, liderados por expertos académicos internacionales en temas clave para la educación superior.

Rédum es punto de encuentro de personas y conocimiento que genera redes de contacto y colaboración local e internacional.

Conéctese a través de Rédum, lo esperamos.

Fabiana Carrillo | Directora General



Red de Expertos | www.redum.net

AGRADECIMIENTO ESPECIAL:

Agradecemos a la Pontificia Universidad Católica del Perú por brindar los espacios requeridos para el desarrollo del taller, y así contribuir a generar conocimiento y colaboración entre los profesionales de educación superior.

DIGIRIDO A:

Autoridades académicas. Directores de carrera, directores de gestión de aprendizaje y calidad académica, responsables de formación docente. Docentes en general de universidades e institutos interesados en el tema.

OBJETIVOS DEL PROGRAMA:

- Comprender el concepto de Gamificación como estrategia didáctica aplicada a los procesos de enseñanza y aprendizaje versus otros conceptos relacionados con el empleo del juego.
- Identificar las bases de una estrategia de gamificación en educación superior: elementos del juego, tipos de jugadores, categorizaciones (mecánicas, dinámicas, componentes, estéticas y emociones)
- Presentar herramientas que el participante pueda utilizar para crear una estrategia de gamificación con sus alumnos.

Al ser un taller abierto, podrá conocer e intercambiar experiencias con participantes de diferentes instituciones.

METODOLOGÍA:

Teórica – Práctica, orientada a generar aprendizajes en la acción a partir de la experiencia directa de los participantes.

GAMIFICACIÓN:

“El juego es inherente al ser humano. El juego es la primera forma en la que aprendemos; experimentar para ver qué sucede”. *Alex Games, 2014, Director de Diseño de Educación de Microsoft, 2014.*

“La gamificación incorpora elementos del diseño del juego para aprovecharlos en el contexto educativo. Esto quiere decir que no se trata de utilizar juegos en sí mismos, sino tomar algunos de sus principios o mecánicas tales como los puntos o incentivos, la narrativa, la retroalimentación inmediata, el reconocimiento, la libertad de equivocarse, etc., para enriquecer la experiencia de aprendizaje”. *EduTrends, Observatorio de Innovación Educativa del Tecnológico de Monterrey, septiembre 2016.*

Lejos de ser una moda, la gamificación aplicada a la enseñanza es una visualización con cierta perspectiva sobre el mecanismo básico motivacional que propone un contexto distinto y amable hacia la investigación, experimentación y desarrollo del alumno dentro y fuera del aula. Propone integrar la dificultad como parte de la formación haciendo que los estudiantes aumenten su nivel dentro de un periodo de juego sin perder el enfoque, a través del manejo del aburrimiento y la frustración que pueden experimentar.

El taller ofrece a los participantes vivir una experiencia de aprendizaje gamificada donde podrán conocer el proceso desde una perspectiva particular. Además de experimentar varios juegos, se presentarán temas como el espectro de ludificación, motivación y estrategias de gamificación tomadas por expertos en el mundo.

José Carlos Mondragón | Profesor

PROGRAMA:

HORARIO	LUNES 6 DE MAYO	MARTES 7 DE MAYO
7:30 a.m. – 8:15 a.m.	Registro y Café de Bienvenida	
8:15 a.m. – 8:30 a.m.	Palabras de Bienvenida Rédum	Registro y Café de Bienvenida
8:30 a.m. – 10:30 a.m.	- El Juego, dónde nos perdimos: visualización. <i>Introducción, el juego, alumnos actuales, nuestra niñez.</i>	-¿Qué es la diversión? <i>Diversión y videojuegos, factores y gráfica de diversión.</i>
10:30 a.m. – 11:00 a.m.	Refrigerio y Foto de Grupo	Refrigerio
11:00 a.m. – 1:00 p.m.	- Paraguas de ludificación. <i>Clasificación de estrategias alrededor del juego y qué no es gamificar.</i>	- Estrategias y técnicas de gamificación. <i>Componentes, mecánicas y dinámicas.</i>
1:00 p.m. – 2:30 p.m.	Almuerzo	Almuerzo
2:30 p.m. – 4:00 p.m.	- El Continuum de la motivación. <i>Etapas de la motivación y sus características.</i>	- Tableros y aplicación de estrategias. <i>Puntajes, líderes y elementos dramáticos en el juego.</i>
4:00 p.m. – 4:15 p.m.	Café	Café
4:15 p.m. – 5:45 p.m.	- Los Jugadores. <i>Tipos de jugadores y sus características.</i>	- Mis herramientas de trabajo: Canvas y baraja de gamificación. <i>Creación de una estrategia gamificada.</i>
5:45 p.m. – 6:00 p.m.	Conclusiones Primer Día	Conclusiones y Cierre

EXPERTO:



JOSÉ CARLOS MONDRAGÓN (México)

Desarrollador de juegos y entusiasta de la gamificación. Ingeniero de Sistemas Computacionales por el Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Monterrey – ITESM (México), con maestría en Videojuegos por la Universidad Politécnica de Catalunya (España). Director de la Carrera de Animación y Arte Digital en ITESM (Campus Toluca), donde también se desempeña como profesor en el departamento de Computación y Comunicación.

Emprendedor con una firma de entrenamiento para desarrollo y producción de videojuegos. Fundó Videogames Academy, una empresa orientada a la consultoría y formación de profesionales, con más de 12 expertos en el mundo; así como Nikelstudios, boutique creativa productora de videojuegos y aplicaciones para publicidad, donde ha trabajado con marcas como LG, Mercedes Benz, Pepsi, Tang, Oreo, Grupo Cuervo, entre otras.

Ha sido instructor de Gamificación desde el 2014, luego de ser invitado por el grupo principal del ITESM para colaborar en el curso oficial de capacitación a profesores ([EduTrends 2016](#)). A partir de ese momento, ha dictado cursos y asesorías en diferentes universidades de México. Participó como consultor de programas educativos para la Universidad Europea así como investigador de proyectos para Conacyt (Consejo Nacional de Ciencia y Tecnología) en el diseño de plataformas gamificadas.



FECHA Y LUGAR:

Fecha: Lunes 6 y Martes 7 de mayo de 2019 **Duración:** 18 horas **Sede:** Pontificia Universidad Católica del Perú, Lima

INVERSIÓN:

	INVERSIÓN EN SOLES*
1 a 2 Participantes	S/ 1,510.00 Incluido IGV por participante
3 a 6 participantes	S/ 1,450.00 Incluido IGV por participante
7 a más participantes	S/ 1,390.00 Incluido IGV por participante

Taller de capacidad limitada *Inversión para instituciones de Perú

Inversión incluye: Carpeta de materiales, presentaciones en digital e impresas, alimentación (almuerzos y refrigerios) y certificado de participación impreso emitido por Rédum.

Forma de Pago: Depósito en Cta. Cte. Soles Banco de Crédito N°194-2518893-0-62, a nombre de Rédum Perú.

INFORMACIÓN E INSCRIPCIÓN:

Fabiana Carrillo | Directora General | fabiana.carrillo@redum.net | (511) 409 7785 – 958 969 359

Red de Expertos | www.redum.net